

I CICLO 2023

Diseño de interfaces gráficas
Grupo 02



MSc. Ademar Segura Bonilla

I CICLO 2023





UNIVERSIDAD NACIONAL
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA, DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN
BACHILLERATO EN BIBLIOTECOLOGÍA Y GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
CÓDIGO DE CARRERA BA-BIGEIN

Unidad académica:	Escuela de Bibliotecología, Documentación e Información
Nombre del curso:	Diseño de interfaces gráficas
Tipo de curso:	Regular / Presencial
Código de curso:	BGC407
NRC	40125
Nivel:	II Nivel
Horario del curso	Viernes, de 13:00 a.m. a 17:00 horas
Grupo	01
Periodo lectivo:	I Ciclo 2023
Modalidad:	17 Semanas
Naturaleza:	Teórico – Práctico con laboratorio tipo B
Créditos:	04
Horas Semanales:	11 horas totales
Horas presenciales:	4 horas (2 Teoría, 2 Práctica con laboratorio)
Horas de estudio independiente	07 horas
Horas docente:	04 horas presenciales
Hora de atención a estudiantes	01 hora día martes de 16:00 a 17:00 horas. La atención de estudiantes se realizará utilizando videollamadas por WhatsApp o Microsoft Teams.
Requisitos:	Ninguno
Correquisitos:	Ninguno
Personal docente:	Ademar Segura Bonilla
Medio de contacto	Correo electrónico ademar.segura.bonilla@una.cr / Mensajería del Aula Virtual Institucional y grupo de WhatsApp creado para el curso.

"En esta Universidad nos comprometemos a prevenir, investigar y sancionar el hostigamiento sexual entendido como toda conducta o comportamiento físico, verbal, no verbal escrito, expreso o implícito, de connotación sexual, no deseado o molesto para quien o quienes lo reciben, reiterado o aislado. Si usted está siendo víctima de hostigamiento diríjase a la Fiscalía de Hostigamiento Sexual de la UNA o llame al teléfono: 2277-3961 o al Correo Electrónico: fiscalia@una.cr"

I. Descripción del curso

El curso aborda un conjunto de conocimientos, principios y prácticas del diseño gráfico en producciones digitales multiplataformas y multidispositivos, cuya formación es necesaria en el aprendiente en bibliotecología para incidir en la comunicación, formación y aprendizaje del usuario de las unidades de información.

Este curso pretende que el aprendiente comprenda su protagonismo en la comunicación y construcción de productos digitales (imágenes, audios, videos, sitios web) con contenidos de aprendizaje fundamentados en las percepciones y emociones de los usuarios de la información. Lo anterior, se abordará por medio de la lectura guiada y crítica, el estudio de casos, la integración de las tecnologías, el trabajo colaborativo, la resolución de retos y procesos investigativos, el desarrollo de propuestas digitales, entre otros.

Las acciones programadas tienen como sustento axiológico los principios, valores y fines de la Universidad Nacional, establecidos en su Estatuto Orgánico, a saber:

- Humanismo. La Universidad Nacional promueve la justicia, el bien común, el respeto irrestricto a la dignidad humana y a los derechos de las personas y de la naturaleza.
- Probidad. Es deber de todo universitario actuar con honestidad y rectitud en el ejercicio de los derechos y deberes que la institución le otorga, así como la debida administración y tutela de los recursos públicos bajo su responsabilidad.
- Conocimiento transformador. Mediante una acción sustantiva innovadora y creativa, la universidad procura formar personas analíticas, críticas y propositivas que conduzcan al desarrollo de mejores condiciones humanas individuales y sociales.
- Excelencia. Es la búsqueda constante de los más altos parámetros de calidad internacionalmente reconocidos en el quehacer académico y la gestión institucional.
- Compromiso social. Es la orientación de las tareas institucionales hacia el bien común, en particular hacia la promoción y consecución de una mejor calidad de vida para los sectores sociales menos favorecidos.
- Respeto. Como garantía de la sana convivencia, se reconoce a cada miembro de la comunidad universitaria su dignidad como persona.
- Diálogo de saberes. El conocimiento procedente de culturas y prácticas históricas seculares contribuye, junto con las fuentes y los procesos propios de creación de conocimiento, al desarrollo del quehacer académico universitario.
- Identidad y compromiso. Es la identificación con los principios, valores y fines que la universidad se ha definido y que generan un sentido de comunidad.
- Formación integral. La universidad se compromete en la formación de los pensadores, científicos, artistas, y en general los profesionales que, con visión humanista, la sociedad costarricense requiere para su desarrollo integral, el logro del bien común y el buen vivir.
- Pensamiento crítico. La universidad promueve el análisis sistemático y permanente de la realidad nacional e internacional, con el fin de determinar sus tendencias, y a partir de este conocimiento detectar sus problemas, necesidades y fortalezas, para ofrecer alternativas de solución.

II. Objetivos

Objetivo general:

Diseñar interfaces gráficas aplicando teorías, principios y prácticas del diseño gráfico en producciones digitales para que el profesional en bibliotecología incida en la comunicación, formación y aprendizaje de los usuarios de las unidades de información.

Objetivos específicos:

1. Identificar los aportes de la teoría y psicología del color en el diseño de interfaces gráficas para la promoción de experiencias positivas en los usuarios.
2. Comprender los fundamentos del diseño gráfico e interacción en los productos impresos y digitales.
3. Desarrollar productos digitales desde diversas plataformas y dispositivos tecnológicos en las unidades de información.

III. Aprendizajes integrales

A. Saber conceptual

1. Fundamentos de la Teoría del Color y Psicología del Color aplicados al diseño gráfico: color, luz y percepciones (Leyes de la Gestalt).
2. Fundamentos del diseño gráfico e interacción centrada en el usuario: percepción y reacción del usuario, métodos de elicitación y reglas del diseño de interfaces.
3. Edición de audio: volumen, planos, efectos, aplicaciones tecnológicas, formatos, guion.
4. Edición de imagen: diseño minimalista, funciones de la edición digital, aplicaciones tecnológicas y formatos.
5. Edición de video: guion, aplicaciones tecnológicas, grabación (planos, ángulos, tomas movimientos de la cámara, iluminación y sonido), contextos, transiciones, efectos y formatos.
6. Diseño de sitios web y aplicaciones móviles: organización de la información, diseño de navegación, principios de usabilidad (Heurísticas de Nielsen) y accesibilidad web, aplicaciones tecnológicas.

B. Saber procedimental

- Identificar las características e intereses de la población meta de la unidad de información.
- Aplicar correctamente los principios del diseño, color, tipografía, entre otros en productos digitales.
- Desarrollar servicios y productos multimedia desde multidispositivos y para multiplataformas.
- Diseñar interfaces gráficas atractivas basadas en las percepciones emocionales y experiencias de los usuarios.
- Mejorar la interacción, usabilidad y experiencias de los sitios web y aplicaciones móviles.
- Evaluar la aplicación de los principios de diseño centrado en usuarios.

C. Saber actitudinal

En este curso se promoverá en el estudiantado el sentido crítico por medio del análisis de lecturas y videos, desarrollo de investigaciones e integración de las tecnologías; la capacidad de adaptación, innovación y reaprendizaje gracias a la resolución creativa de las actividades, retos cognitivos y trabajo en equipo; y el compromiso social a través el diseño de propuestas gráficas que aporten contenidos de aprendizaje a la población usuaria de la información.

IV. Metodología

Este curso es teórico-práctico basado en una metodología colaborativa. Se desarrollan actividades individuales y grupales entre las cuales se destacan investigaciones cortas en el laboratorio, exposiciones de los productos generados en cada ejercicio, lecturas, diagnósticos, observación de campo (de los entornos) y análisis de video, resolución de casos prácticos, trabajo con herramientas en línea para la aplicación de los contenidos y colaborativa.

Para el abordaje de los contenidos teóricos, se emplearán exposiciones por parte del docente, investigaciones cortas, trabajo colaborativo e individual, espacios de conversación e invitación de especialistas en diseño gráfico y sitios web; mientras que para los ejercicios prácticos, se utilizarán los protocolos de clase en el cual se presentan retos individuales y grupales que se solucionarán a partir del trabajo con algún software o herramienta en línea, exposiciones de los productos, construcción de matrices, retroalimentación del docente y demás estudiantes.

El docente se concibe como un mediador y orientador entre los contenidos; los estudiantes asumen el compromiso de construir sus propios aprendizajes a partir de los retos que planteen los contenidos y el docente. Por la naturaleza teórico-práctica del curso, se potencia una participación activa, propositiva, creativa e imaginativa de los estudiantes en el abordaje de las diversas temáticas a trabajar. El educando puede realizar propuestas o sugerencias para mejorar, en todo momento, el curso.

Por su parte, el trabajo en el laboratorio consiste en la selección, diseño, realización y evaluación en la comunicación y construcción de productos digitales (imágenes, audios, videos, sitios web y aplicaciones web) con contenidos de aprendizaje fundamentados en las percepciones y emociones de los usuarios de la información. Además, se pondrá en práctica todos aquellos conocimientos adquiridos para crear propuestas de interfaz gráficas a servicios o productos de unidades de información.

El curso tendrá un entorno virtual en el Aula Virtual Institucional (AVI) para realizar los trabajos de clase, las prácticas, asignar las lecturas y recomendar otras referencias actualizadas, utilizarse como medio de comunicación, colocar los materiales y recursos didácticos de cada sesión y hacer entrega de cada trabajo y evaluación.

V. Evaluación

En este curso se asumen las tres funciones básicas de la evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa. Se podrá evidenciar una evaluación tanto diagnóstica como formativa a través de distintas herramientas como lo son: preguntas orientadoras al inicio de cada clase y de contenido, en la retroalimentación de las actividades de clase y en la resolución de los ejercicios. Para la dimensión sumativa, se detalla cada rubro de evaluación.

Rubros por evaluar		Porcentaje	Instrumento de evaluación	Fecha de evaluación
	Trabajos en clases y prácticas	30%	Hoja de Cotejo (Apéndice 1)	Durante el desarrollo del curso.
	Reportes creativos de Lecturas	10%	Rúbrica (Apéndice 2)	- I Reporte de lectura (5%): 10 de marzo - II Reporte de Lectura (5%): 31 de marzo
	Actividad co-curricular	5%	Hoja de cotejo (Apéndice 3)	Resumen ejecutivo del taller (5%): 31 marzo
	Ensayo	10%	Rúbrica (Apéndice 4)	26 de mayo
	Bitácora del curso en Instagram	15%	Rúbrica (Apéndice 5)	- I Evaluación (7.5%): 28 de abril - II Evaluación (7.5%): 23 de junio
	Proyecto final (avance 5%, trabajo escrito y propuesta: 20% y exposición 5%)	30%	Protocolo con las indicaciones (Apéndice 6) Rúbrica para el Avance (Apéndice 7) Rúbrica para el trabajo escrito, exposición (Apéndice 8) Coevaluación (Apéndice 9)	- Avance (5%): 28 de abril - Informe escrito: 16 de junio - Exposición oral: 23 de junio
Total		100%		

A continuación, se procede a definir cada rubro de evaluación:

- Trabajos en clases y prácticas:** Corresponde al trabajo en clase y a las tareas que se asignen presencialmente y en el entorno virtual del curso para las horas de estudio independiente, en las cuales se aplicarán progresivamente los conocimientos y habilidades generadas en el curso. Se tomarán en cuenta varios criterios para evaluar, como, por ejemplo: aprovechamiento del tiempo, aplicación de lo aprendido, integración grupal, investigación, proceso y producto final de la tarea. Para estos trabajos, los que presentan un porcentaje definido (se detallan en el cronograma) en la clase se dispondrá de un protocolo con las indicaciones particulares.

- **Reportes creativos de lecturas:** Es un informe crítico que realiza el estudiante a partir de una lectura asignada, con el cual se espera la aplicación de habilidades cognitivas como: organización de la información, análisis, creatividad y establecimiento de juicio u opinión. Para cada reporte se considerará la utilización de ideas creativas para su presentación, análisis de contenido, coherencia en las ideas y opinión.
- **Actividad co-curricular:** tiene como finalidad ampliar los conocimientos, habilidades y actitudes del estudiantado en el proceso de aprendizaje para su formación hacia diversos contextos laborales, sociales y personales de la realidad nacional. actividades no del ámbito propiamente académico, pero que también cubren el desarrollo integral de los alumnos, como aspectos culturales, sociales, otros...todo lo que el currículo académico no abarca, pero es parte fundamental en el desarrollo humano.

En esta oportunidad se llevará a cabo el evento denominado Donar libros, impulsa esperanza, que consiste en una campaña de donación de libros de diferentes temáticas (nuevos o usados en perfecto estado). La actividad está dirigida para la población que se encuentra en el Centro De Atención Institucional (CAI) Vilma Curling Rivera y el propósito es promover el fomento a la lectura, ofreciéndoles la capacidad de poder educarse y de encontrar en la lectura una opción para la superación personal. Al mismo tiempo se desea dotar también a los niños y las niñas que viven con sus madres en este centro penitenciario de libros que les sirva de entretenimiento y lectura. Habrá un taller de Cuentacuentos de participación obligatoria y un evento en el CAI para la donación de los libros. Producto de este taller, se debe entregar un informe ejecutivo, el cual se evaluará con una rúbrica analítica.

- **Ensayo:** consiste en un escrito en prosa (no ficción), en el que mediante el análisis y la interpretación personal se desarrolla en forma creativa, coherente y argumentada un tema. El docente facilitará los recursos audiovisuales, bibliográficos y otros elementos didácticos que se consideren oportunos para que los estudiantes analicen críticamente el contenido.
- **Bitácora del curso en Instagram:** comprende la construcción colaborativa de una página en Instagram que evidencia una secuencia semanal (para cada sesión) en la que se exponen noticias, investigaciones, artículos y multimedios sobre temas que enriquecen los contenidos del curso. El estudiantado debe contribuir con temáticas pertinentes, comentarios sobre la incidencia en la práctica profesional y correcta comunicación en línea. Se realizará una evaluación a mitad del curso (7.5%) y otra al final de este (7.5%).
- **Proyecto final:** consiste en el desarrollo de una propuesta innovadora de diseño de interfaz gráfica en algún servicio, producto, actividad para una institución, fundamentada teórica y metodológicamente. Este proyecto se divide en tres dimensiones: a) el informe escrito, en el cual exponen los sustentos teóricos y metodológicos que respaldan la propuesta; b) el desarrollo de los productos a partir del dominio de las herramientas tecnológicas aprendidas en el curso; y c) la exposición oral del informe y recomendaciones de los productos con su respectiva demostración.

VI. Normas generales del curso

- Las estrategias metodológicas y de evaluación establecidas en este programa de curso son adecuadas para toda la población estudiantil, incluida la que presenta necesidades educativas especiales.
- En el curso se asumen las tres funciones básicas de la evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa.
- Se requiere de puntualidad en todas las actividades programadas (clases ordinarias, trabajos, visitas, presentaciones orales).
- El estudiante que se ausente a dos sesiones durante el ciclo, reprobará el curso. En caso de ausencias justificadas se debe presentar el comprobante establecido para tal fin.
- Las llegadas tardías después de 30 minutos se consideran ausencias tanto al principio como al final de la clase.
- Se trabajará con el apoyo de la plataforma Aula Virtual Institucional.
- De cada uno de los rubros a evaluar se entregarán protocolos e instrucciones, en los cuales se detallarán los aspectos de contenido y formato.
- Las exposiciones y trabajos asignados deben presentarse en las fechas y horas indicadas en el programa del curso, salvo problemas de salud comprobados y justificados mediante documento establecido para tal fin.
- El trabajo final de investigación se presentará usando el método formal de investigación.
- Todos los documentos de trabajos como tareas, investigaciones y reportes deben seguir para su presentación los criterios metodológicos, formales y técnicos establecidos según el estilo, las normas y reglas APA, **excepto la norma respecto de la fuente ya que para este curso todos los trabajos se presentarán con letra Arial 12, interlineado 1.5.**
- Las citas textuales y referencias bibliográficas deben presentarse de acuerdo con el formato APA, 7 edición.
- Se recuerda lo establecido en el Artículo 24 del Reglamento General sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Universidad Nacional:
 - Se considera “plagio a la reproducción parcial o total de documentos ajenos presentándolos como propios.
 - En caso de que se compruebe el plagio por parte del estudiante, perderá el curso”.
 - Si reincide será suspendido de la carrera por un ciclo lectivo, y si la situación se repite una vez más, será expulsado de la Universidad.
- Las evaluaciones no se repiten. El estudiante que por enfermedad u otro motivo o causa de fuerza mayor no pueda realizar alguna evaluación definida en el programa, debe presentar por escrito, durante los cinco días posteriores a la ausencia, la justificación correspondiente, adjuntando los documentos que demuestren su imposibilidad de asistir el día de la evaluación. Si procede repetir la evaluación, se reprogramará de común acuerdo una nueva fecha y hora para su aplicación, la cual se realizará dentro de los ocho días hábiles siguientes a la presentación de la justificación. En caso de no ser aceptada la justificación, el estudiante puede realizar el trámite de apelación correspondiente. (Artículo 26 del Reglamento General sobre los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje de la Universidad Nacional).

- Se solicita que el uso de teléfonos celulares o cualquier otro dispositivo electrónico personal durante la clase sea para fines didácticos, a solicitud del docente o en una emergencia previo aviso al mismo profesor.
- No se permite el uso de teléfonos celulares o cualquier otro aparato electrónico personal durante la aplicación de cualquier tipo de evaluación, excepto a solicitud del docente.
- El uso del equipo de cómputo de los laboratorios es para fines didácticos.
 - Prohibido el acceso a redes sociales, sino es con fines establecidos.
 - Prohibida la transferencia de archivos por ninguna vía, que no sea por requerimientos propios de la clase, o a solicitud del docente como apoyo del proceso de aprendizaje.
 - No se permitirá la instalación de programas de cualquier índole por parte de los estudiantes, excepto a solicitud del docente como apoyo del proceso de aprendizaje.
- Este curso no tiene examen extraordinario.
- Se recomienda llevar la materia al día, estudiar y realizar repasos posteriores a la lección teórica y práctica impartida por el docente, aprovechando para ello el horario de estudio independiente.
- Se espera una participación individual activa en todas las sesiones de clase para propiciar un enriquecimiento y retroalimentación grupal.

VII. Referencias (base y complementaria)

A continuación, se presentan las referencias que sustentan el curso; todas se encuentran disponibles desde las bases de datos del SIDUNA.

- Ambrose, G. (2015). *Color. Serie: Colección bases del diseño*. Baladona: Parramón.
- Área, M. y Pessoa, T. De lo sólido a lo líquido, las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2012, Issue 38. Disponible también en <https://dialnet-uniriojaes.una.idm.oclc.org/servlet/articulo?codigo=3850205>
- Borreguero, M. La publicidad seriada como estrategia de producción audiovisual. *Revista Latina de comunicación social*, 2000, Issue 34. Recuperado de <http://www.ull.es/publicaciones/latina/aa2000kjl/w34oc/52s8BORRE.HTM>
- Breeding, M. Tendencias actuales y futuras en tecnologías de la información para unidades de información. *El profesional de la información*, 2012, 21 (1). Disponible también en <http://recyt.fecyt.es.una.idm.oclc.org/index.php/EPI/article/view/33409/17950>
- Caballer, M.; de Alfonso, C.; Moltó, G.; Romero, E.; Blanquer, I.; y García, A. CodeCloud: A platform to enable execution of programming models on the Clouds. *The Journal of Systems & Software*, 93, 2014.
- Cedeño, A. y Barrios, Y. Diseño del subsistema de edición de audio para el proyecto captura y catalogación de medias. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 2012, Vol.5 (3). Disponible también <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=378343673005>
- Codina, L. Obtaining, editing and managing images with free and open access resources. *Profesional de la Informacion*, September 2007, 16 (5).
- Cooper, A. (2014). *About face: the essentials of interaction design*. Indiana: Wiley
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz: Grupo Editorial Desing.
- Cuadra, D. (2013). *Desarrollo de Bases de Datos: casos prácticos desde el análisis a la implementación*. Madrid: Rama.
- Fabregat, R. Combinando la realidad aumentada con las plataformas de e-learning adaptativas. *Enl@ce: revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 2012, 9 (2).
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Küppers, H. (2002). *Fundamentos de la teoría de los colores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Miranda, R. Nuevos modelos de producción audiovisual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 54, 2003. Recuperado de <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200353miranda.htm>
- Meggs, P. (2015). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: RM Verlag.
- Mirotti, M. (2015). *Introducción al estudio y práctica de los tests de manchas: Rorschach, BeRo, Zulliger*. Argentina: Editorial Brujas.

- Monguillot, M.; González, C.; Guitert Catasús, M.; Zurita, C. Mobile learning: a collaborative experience using QR codes *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 2014, 11 (1).
- Moreno, M. (2015). Computación en la Nube. *Working Papers: Serie Documentos de Trabajo*. Universidad del CEMA. Recuperado de <http://www.ucema.edu.ar/publicaciones/download/documentos/566.pdf>
- Palacios, A.; García, R.; Oliva, M; y Granollers, T. Exploración de patrones de interacción para su uso en la web semántica. *El profesional de la información*, 2015, 24 (6).
- Ríos, D. y Vargas, J. (2012). Análisis de técnicas y métodos de diseño para el desarrollo de interfaces de usuario en las tendencias de los videojuegos de consola. Universidad Nacional (Costa Rica): Escuela de Informática. (TESIS 7920)
- Román, R. Producción audio-visual y educación a distancia: nuevos retos para el docente. *Revista Espiga*, 5 (9).
- Saracchini, R; Ortega, C.; Bordoni, L. Tecnología asistencial móvil, con realidad aumentada, para las personas mayores. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2015, Issue 45.
- Thom, R. y Espinosa, H. Escribiendo un guion para el sonido. *Palabra Clave*, 2013, 16 (3).
- Thomas, P. y Bertone, R. Introducción a las bases de datos: fundamentos y diseño. *Journal of Computer Science and Technology*, 2012, 12 (3).
- Thornquist, J. (2013). Color y luz: teoría y práctica. Barcelona: Editorial Gustavo Gili: e-libro Catedra.
- Tovar, L; Bohórquez, J; Puello, P. Propuesta metodológica para la construcción de objetos virtuales de aprendizaje basados en realidad aumentada. *Formación Universitaria*, 2014, 7 (2). Recuperado de http://www.scielo.cl.una.idm.oclc.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062014000200003&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Vázquez, A (2008). Ciberan-tropología cultura 2.0. Barcelona: Editorial UOC.
- Villaseñor, I (2015). Los usuarios 2.0 y las nuevas estrategias para la identificación de las necesidades de información. *Bibliotecas*, 34 (2). Recuperado de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/article/view/7521/7838> Wong, W. (2013). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: GG Diseño.

VIII. Cronograma

Número sesión y fecha	Tipo de sesión	Contenidos	Actividades de Mediación	Recursos didácticos
Sesión 1 03 de marzo	Presencial	Presentación del profesor y de los estudiantes Introducción a las principales conceptualizaciones y las Nuevas tecnologías de la Información y la comunicación.	Dinámica de presentación grupal y del docente. Presentación y discusión del programa. Ejercicio de motivación e introducción a los conceptos generales del curso. Conversatorio y reflexión sobre las nuevas tecnologías, la creatividad y la comunicación asertiva en la creación de materiales y recursos. Conformación de los equipos de trabajo. Asignación de lectura #1 y su Reporte. Edición de la bitácora del curso.	Aula Virtual Institucional (ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO). Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.

Sesión 2 10 de marzo	Presencial	Fundamentos de la Teoría del Color para el diseño gráfico: nociones conceptuales, principios y leyes en los diseños, análisis de diseños de la cotidianidad.	Taller con especialista en artes gráficas, sobre la Teoría del color para el diseño gráfico y psicología del color. Conversatorio al final del taller. Entrega del Reporte de Lectura #1 (5%) Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 3 17 de marzo	Presencial	Principales tendencias generacionales. Web 3.0 y Usuarios 3.0 Características y retos para su atención: nuevos productos y servicios en la web 3.0, creatividad, nuevos escenarios de atención, información y aprendizaje.	Investigación grupal en Internet sobre las tendencias generacionales y sus características culturales. Diseño de una presentación creativa grupal sobre la temática investigada a través de un Muro Digital (2%). Exposición sobre las características, intereses y retos de los usuarios 3.0 para la elaboración de productos “hechos a la medida”. Asignación de lectura #2 y su Reporte. Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Padlet. Red Social Instagram.

Sesión 4 24 de marzo	Presencial	Principios del Diseño de Interfaces Gráficas e interacción centrada en el usuario: percepción y reacción del usuario, métodos de elicitación, y reglas del diseño de interfaces.	Introducción y presentación del tema por parte del docente con recursos visuales. Trabajo en parejas sobre los temas abordados; incluye una búsqueda en internet, análisis de imágenes y solución de ejercicios prácticos y de aplicación sobre la temática de la clase. Realizan presentación. (2%). Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 5 31 de marzo	Presencial	Edición de imágenes: conceptos, aplicación de principios de diseño gráfico, software para edición de imágenes en diversos dispositivos.	Reflexión e introducción a la temática por parte del docente. Demostración con ejemplos generadores. Implementación de ideas por los estudiantes a través de un boceto. Presentación del diseño de contenido iconográfico de los estudiantes para complementar el proyecto. (2%). Entrega del Reporte de Lectura #2 (5%) (Lectura en inglés). Edición de la bitácora del curso. Entrega Informe Co-curricular (5%).	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 6 07 de abril		SEMANA SANTA		

Sesión 7 14 de abril	Presencial	Edición de imágenes: creación de infografías y logos.	Observación y análisis de videos publicitarios y marketing. Los estudiantes trabajan con el software facilitado: edición, colocación de texto y efectos. Presentación del diseño de contenido iconográfico de los estudiantes (2%). Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 8 21 de abril	Presencial	Fundamentos de la fotografía digital: La Regla de los tercios.	Conversatorio con especialista en fotografía Participación asertiva como evaluación del conversatorio. (2%). Trabajo individual y grupal en el ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Ejercicio práctico de fotografía con algún dispositivo tecnológico (2%) Asignación de protocolo para ensayo. Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Dispositivos móviles (celulares). Red Social Instagram.
26 de abril	Presencial	Cierre de la Actividad Co-curricular	Gira Educativa (15 personas) Visita al CAI Vilma Curling Rivera para hacer entrega de la donación de libros y para realizar actividad de Cuentacuentos	Laptop, parlantes

Sesión 9 28 de abril	Presencial	Edición de audio: conceptos, diseño de un guion de trabajo, ambiente de trabajo según el software y dispositivo empleado (pc, Android, iOS, Linux), edición de pistas y exportación de proyecto.	Introducción a la producción de audios y presentación de ejemplos generadores por parte del profesor. Desarrollo de un guion de audio por los estudiantes y su edición (2%) Exposición de algunos audios de los estudiantes para la retroalimentación del docente y estudiantes. Avance de Proyecto (5%) I Evaluación de la Bitácora del curso en Instagram (7.5%).	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Audacity. Red Social Instagram.
Sesión 10 05 de mayo	Presencial	Edición de videos: conceptos, ambiente de trabajo, colección de recursos, importación de recursos y línea de tiempo, edición (efectos, transiciones)	Exposición del profesor sobre introducción a software de edición de video para pc, Android, iOS, Linux. Aplicación y desarrollo de ejemplo generador por parte del profesor. Ejercicio de edición de video en los programas facilitados. Los estudiantes trabajan con el software facilitado: grabación, edición, colocación de texto y efectos (2%). Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Video Pad Editor. Red Social Instagram.

Sesión 11 12 de mayo	Presencial	Edición de videos: guion audiovisual, captura de vídeo con diversos dispositivos y colocación de audios en Canal de YouTube.	Elaboración del guion audiovisual (3%) . Los estudiantes trabajan con la producción de un video: exploración de recursos, efectos y edición. Se investiga de manera grupal el procedimiento y consejos para crear y subir videos de calidad en un canal de YouTube. Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Dispositivos móviles (celulares). Red Social Instagram.
Sesión 12 19 de mayo	Presencial	Aplicaciones móviles: Realidad Aumentada (RA) 1. RA: origen, historia, conceptos, características. 2. RA: características de los dispositivos para crearla y leerla. 3. RA: Plataformas de trabajo. 4. RA: nuevos servicios y productos. 5. RA: publicidad y marketing en servicios y productos. 6. RA: escenarios de trabajo desde las unidades de	Exposición del profesor para introducir la temática. Demostración del profesor mediante el ejemplo generador. Los estudiantes desarrollan una investigación conceptual y análisis de videos sobre proyectos de RA. Lectura del estudiante de textos complementarios, análisis y exposición, para desarrollar una propuesta de material con RA. Diseño grupal de una propuesta de un contenido de aprendizaje. Exposición de los estudiantes del contenido de aprendizaje creado. Se da retroalimentación grupal. (3%) .	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.

		información (libros, <i>tabletas</i> , móviles, pc con cámaras y proyectores multimedia).	Edición de la bitácora del curso	
Sesión 13 26 de mayo	Presencial	Spot Publicitarios Datos técnicos de un Spot publicitario: elementos, planos, imagen, música, sonido, emisor, personajes, ambiente, acciones, receptor, expresiones, contexto, intención, estereotipos, mensaje. Análisis crítico de un spot. Aplicaciones móviles: Creación de Códigos QR: conceptos, características, aplicación y publicidad, software de edición y lectura para diversos dispositivos.	Exposición del profesor sobre los spots publicitarios y su análisis crítico. Visualización de ejemplos cotidianos sobre uso de Códigos QR. Revisión de la publicidad y marketing con Códigos QR en el país para destacar críticas constructivas. Trabajo individual con software para la producción de contenido en Códigos QR. (2%). Entrega de Ensayo (10%). Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.

Sesión 14 02 de junio	Presencial	Diseño de sitios web dinámicas: organización de la información, diseño de navegación, principios de usabilidad: Heurísticas de Nielsen y accesibilidad web. Opciones de software para diferentes dispositivos que permitan la construcción de contenido en línea. Desarrollo de páginas web dinámicas: creación de páginas web, selección de plantillas y recursos de contenido, y criterios de Evaluación.	Exposición introductoria del profesor (especialista en el área invitado). Demostración del profesor mediante el ejemplo generador. Los estudiantes trabajan con una matriz de la arquitectura de un sitio web Implementación de los estudiantes en el tiempo independiente de estudio por medio de un software libre. Exposición de los sitios web dinámicos. Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.
----------------------------------	-------------------	--	---	---

Sesión 15 09 de junio	Presencial	Plataformas de trabajo gratuitos en internet: plataformas para la creación de Blogs Reunión en grupos para revisar detalles para el informe o la exposición del proyecto final	Exploración de las herramientas Blog y Google Site. Investigación grupal sobre los blogs en la cotidianidad y sus ventajas para la construcción social del conocimiento. Construcción de propuesta de contenido en línea de un Blog. Orden de atención GRUPO 6 2:00 pm / GRUPO 4 3:30 pm GRUPO 5 2:30 pm / GRUPO 3 4:00 pm GRUPO 1 3:00 pm / GRUPO 2 4:30 pm Edición de la bitácora del curso.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Diferentes Software. Red Social Instagram.
Sesión 16 16 de junio	Presencial	Presentación de trabajos WEB / BLOG	Exposición de los sitios web o blogs. (6%). Edición de la bitácora del curso. Entrega informes de proyectos finales.	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva. Red Social Instagram.
Sesión 17 23 de junio	Presencial	Presentación de proyectos finales	Exposición y presentación creativa de los proyectos finales de cada grupo. II Evaluación de la Bitácora del curso en Instagram (7.5%)	ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO. Laboratorio de cómputo. Proyector. Pizarra interactiva.
ENTREGA DE PROMEDIOS (Se utilizará el correo electrónico para enviarle el desglose de la nota y el promedio final)				

IX. Apéndices: instrumentos de evaluación

Apéndice 1 Hoja de Cotejo para trabajos en clase y prácticas

Estudiante: _____

Nombre de la actividad: _____ Fecha: _____

ASPECTOS PARA VERIFICAR	CUMPLIMIENTO	
	SÍ	NO
Entregó el trabajo de manera puntual y por medio del ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO		
Realizó el trabajo según las indicaciones del Protocolo de trabajo		
Aprovechó correctamente el tiempo asignado		
Demuestra dominio del software para el desarrollo del producto		
Demuestra apropiación de los conceptos y procedimientos requeridos para la resolución del ejercicio		
Realizó el ejercicio de manera individual o grupal (según corresponda) con seguridad		

Apéndice 2

Rúbrica para el reporte de lectura

Nombre del estudiante: _____

Lectura: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Escala de evaluación		Niveles		
Criterios	Indicadores	E	B	R
Organización de la información	Las ideas principales son presentadas de manera ordenada y coherente.			
Opinión personal	Se expone la opinión personal de manera argumentada y demuestra análisis del tema			
	Fundamenta las ideas en un sustento teórico (puede consultar otras referencias).			
	Las ideas se presentan con claridad y precisión.			
Ortografía	Las ideas se presentan sin errores ortográficos (acentuación y puntuación.)			
Presentación del reporte	La presentación del reporte de lectura es creativo: utiliza herramientas tecnológicas innovadoras e integra recursos complementarios (imágenes, enlaces, videos, noticias, entre otros).			
Citas y referencias	Pueden presentar citas textuales cortas y presenta la referencia consultada correctamente según las normas APA más actuales.			
Total de puntos				
Retroalimentación del docente				

Apéndice 3

Rúbrica analítica para evaluar resultados de la actividad co-curricular (Multimedia) Grupo N°

Estudiantes:

Aspectos a evaluar	Excelente (5 puntos)	Muy Bueno (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Regular (2 puntos)	Debe mejorar (1 / 0 puntos)
Fecha de entrega					
Fecha de la actividad					
Título de la actividad					
Objetivo					
Descripción					
Público					
Competencias/Habilidades					
Riesgo/Oportunidad					
Conclusiones					
Documento en formato PDF					
Extensión (máximo 3 páginas)					
Nombre					
SUBTOTALES					
PUNTEJE TOTAL OBTENIDO					
PORCENTAJE OBTENIDO %					

Apéndice 4

Escala de valoración para evaluar el ensayo

Nombre del estudiante: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Criterio a evaluar	E	S	R	I	Indicadores
Formato					Cumple con todos los requisitos solicitados (portada, título que ubique al lector sobre el contenido del trabajo, letra Arial 12, márgenes justificados y a espacio y medio). Tiene una presentación ordenada.
Introducción					La introducción incluye el propósito y la descripción general del tema e incorpora elementos apropiados que llaman la atención del lector. Establece por qué y para qué es importante el ensayo. Esquematiza los puntos a discutir.
Desarrollo					Las ideas se presentan con claridad y precisión y están relacionadas con el tema del ensayo. Las ideas expuestas se fundamentan teóricamente, tienen orden lógico y se relacionan de manera coherente, lo que hace que el texto tenga sentido. Usa palabras conectoras para ordenar el discurso. Las ideas incluyen aportes y opiniones propias. El ensayo es conciso y presenta una estructura definida: introducción, desarrollo y conclusión.
Conclusiones					Presenta un resumen claro de lo aprendido, con aportaciones, sugerencias y comentarios. Presenta un resumen de los puntos más importantes tratados en el ensayo.
Redacción y ortográfica					La redacción es clara, organizada y coherente. No tiene faltas ortográficas.
Citas y referencias					Utiliza las normas APA (última edición) para presentar las citas y referencias bibliográficas,
Puntos obtenidos					
% obtenido					

Apéndice 5
Criterios de evaluación de la Bitácora en Instagram

Nombre del estudiante: _____

Escala de calificación: (E) *Excelente*: 8 a 10 puntos (B) *Bueno*: 5 a 7 puntos (R) *Regular*: 1 a 4 puntos.

Criterios	Escala de Evaluación		
	E	B	I
Compartió semanalmente en el periodo evaluado un contenido de calidad y pertinencia para el curso. Resalta la importancia del por qué debe revisarse el contenido por todos los integrantes del grupo.			
Efectuó al menos tres comentarios oportunos y críticos semanalmente sobre el contenido que compartió otro estudiante en el periodo evaluado.			
Hizo sus participaciones en la bitácora (contenidos y comentarios) con distribución en cada periodo evaluado (no realizó todas sus participaciones las hizo todas en una sola semana, por ejemplo).			
Emplea una correcta comunicación en línea con sus compañeros			
Total de puntos obtenidos			
Retroalimentación del docente			

Apéndice 6

Protocolo para el Proyecto Final del Curso

I. Objetivos por aplicar en el Proyecto Final

- Generar propuestas con valor agregado usando tecnologías que incrementen la productividad y alcance de las unidades documentales.
- Comprender las tendencias e intereses de la población usuaria o instituciones en distintos contextos socioeconómicos y culturales para la generación de propuestas personalizadas.
- Aplicar la tecnología de multimedia como un ambiente que propicia el descubrimiento, la formación de usuarios, la divulgación de la información y el aprendizaje.
- Construir espacios complementarios de comunicación, divulgación y conocimiento.

II. ¿Qué se espera del Proyecto Final del Curso?

- Los estudiantes del curso Diseño de Interfaces Gráficas deben poner en práctica los conocimientos adquiridos durante el ciclo lectivo en cuanto a tendencias y generaciones de usuarios, aplicaciones web, teoría del color, creatividad e innovación en bibliotecas. Para cumplir con este propósito, los estudiantes deben conformar equipos de trabajo. Cada equipo debe indagar y observar detalladamente una institución pública o privada para gestionar **una propuesta innovadora de diseño de interfaz gráfica en un servicio, un producto y una actividad para la institución.**
- ¿Cómo se van a presentar los resultados de la investigación? El equipo de trabajo debe realizar un informe escrito de la parte teórica (más adelante se especifican los lineamientos). Y la parte práctica-demostrativa, que es el diseño de la interfaz gráfica del producto, servicio, actividad para la institución.

III. Aspectos básicos del avance (Apéndice 7)

- Se confecciona según los lineamientos de APA en su versión más actualizada.
- Se respeta los lineamientos establecidos en el programa del curso.
- Se entrega en formato digital .docx en el entorno virtual del curso.
 - Se incluyen mínimo los siguientes apartados: Portada. Marco teórico. Análisis contextual: Referencia de la institución (ubicación, historia, objetivos, misión y visión, servicios y actividades que ofrece y necesidades). Análisis de la población meta y de la proyección externa institucional. Mención de la interfaz gráfica (servicio, producto y actividad propuestos), incorporar las consideraciones (**Apéndice 10**). Entregar la Tabla de Coevaluación para evaluar el trabajo de investigación grupal.

IV. Aspectos del trabajo escrito (Apéndice 8)

- Se confecciona según los lineamientos de APA en su versión más actualizada.
- Se respeta los lineamientos establecidos en el programa del curso.
- El trabajo escrito se entrega en formato digital .docx en el entorno virtual del curso.
- El trabajo tiene una extensión de mínima de 15 páginas (sin contar apéndices). Se incluyen los apartados:
 - Portada.
 - Introducción.
 - Marco teórico.
 - Análisis contextual:
 - Referencia de la institución (ubicación, historia, objetivos, misión y visión, servicios, actividades y necesidades).
 - Análisis de la población meta y de la proyección externa institucional.
 - Descripción de la interfaz gráfica (servicio, producto y actividad propuestos y su explicación).
 - Conclusiones.
 - Referencias.
 - Apéndices.

V. Aspectos básicos de la exposición (Apéndice 8)

- El grupo debe exponer su investigación de manera creativa en un tiempo promedio entre 15 y 20 minutos.
 - a. Se aborda la situación actual de la institución en cuanto al manejo de su población meta y su proyección externa.
 - b. Se explica el proceso y razones que llevaron a la creación o mejora de Interfaz Gráfica del servicio, producto y actividad propuestos para la institución.
- Todos los integrantes del grupo deben participar en la exposición.
- Si hay ausencia de un integrante (o varios) del grupo, los restantes deben exponer en la misma fecha. La exposición no se reprograma de fecha, salvo una situación particular o institucional que así lo amerite.

VI. Aspectos básicos de la coevaluación (Apéndice 9)

- Se entrega adjunta como un documento independiente en el entorno virtual del curso la misma fecha de entrega del avance y del informe escrito del proyecto final (respectivamente).

Apéndice 7
Avance de investigación

Estudiantes: _____

Criterio	Excelente (8 a 10 puntos)	Muy bien (5 a 7 puntos)	Deficiente (1 a 4 puntos)	Puntos obtenidos
Contenido	Los apartados están desarrollados a profundidad. Se plantean las ideas claramente y con relación a lo solicitado.	Los apartados están desarrollados de forma parcial. Se plantean las ideas claramente y con relación a lo solicitado.	Los apartados están incompletos y las ideas se plantean de manera confusa y desordenada.	
Originalidad	El trabajo presenta originalidad e incluye ejemplos y opiniones personales. Es creación auténtica de los estudiantes.	El trabajo presenta originalidad, con pocos ejemplos y opiniones.	El trabajo presenta información copiada y pegada de internet.	
Redacción y ortografía	La redacción es clara, organizada y coherente. No tiene faltas ortográficas.	La redacción es clara y organizada. Presenta entre 5 a 10 faltas ortográficas.	La redacción es confusa, desorganizada y presenta numerosas faltas ortográficas.	
Formato	Cumple con los requisitos solicitados y una excelente presentación.	Cumple con los requisitos solicitados y una presentación limpia.	No se realizó lo solicitado.	
Propuesta e Institución	Tienen definido el diseño de la interfaz gráfica del producto, del servicio, la actividad, así como la institución.	Falta definir al menos dos de las propuestas de diseño de la interfaz gráfica del producto, del servicio, la actividad o la institución.	Falta definir al menos tres de las propuestas de diseño de la interfaz gráfica del producto, del servicio, la actividad o la institución.	
Total				
Observaciones generales:				

Apéndice 8
Escala de valoración para evaluar el trabajo de investigación grupal
(informe escrito y exposición) Grupo N°

Propuestas innovadoras:
Estudiantes:

Trabajo Escrito o Informe Final	Valor 20%	% Obtenido
Cumple con calidad la extensión del trabajo.	1%	
El trabajo se realizó siguiendo las normas de APA más actuales	2%	
La investigación presenta fuentes y citas que respalden los argumentos.	2%	
El diseño del Proyecto es coherente con los resultados del análisis.	4%	
La propuesta está fundamentada realmente para solventar una necesidad o intención de mejora en un servicio en la unidad de información.	5%	
Las propuestas de Interfaz Gráfica son innovadora, creativa y demuestra el dominio de las aplicaciones (software) (2% para cada propuesta).	6%	
Exposición Creativa y Oral	Valor 5%	% Obtenido
La exposición se realizó de <u>manera creativa</u> .	3%	
Se denota la organización del equipo de trabajo para exponer	2%	
% TOTAL OBTENIDO		
Observaciones generales		

Apéndice 9.

Coevaluación para evaluar el trabajo de investigación grupal

Instrucciones generales:

1. La coevaluación se realiza entre pares, es decir, entre los mismos miembros del grupo (se hace y entrega tanto en el avance como en la entrega final).
2. Los criterios que se presentan tienen como propósito evaluar a cada miembro del grupo en relación a su participación, contribución y comunicación durante el proceso de investigación.
3. Al entregar su evaluación deben adjuntar únicamente las tablas de la siguiente página como un documento independiente en el ENTORNO VIRTUAL DEL CURSO en la misma fecha de entrega tanto del avance como del informe escrito del proyecto final (respectivamente).

Puntaje

Criterio o justificación

- | | |
|----------|--|
| 4 | El estudiante siempre mostró atención e interés en el trabajo, motivación por participar y lograr un resultado de calidad respecto a la interpretación de la información y argumentación de sus aportes. Siempre ayudó a los demás miembros del grupo y fue flexible en todas las decisiones del grupo. Demostró muy buena comunicación y fue puntual en la entrega de los aportes. Siempre participó colaborativamente y respetó las opiniones de los demás. Su trabajo es muy bueno. |
| 3 | El estudiante algunas veces mostró atención e interés en el trabajo, motivación por participar y lograr un resultado de calidad respecto a la interpretación de la información y argumentación de sus aportes. Algunas veces ayudó a los demás miembros del grupo y fue flexible en casi todas las decisiones del grupo. Con buena comunicación y algunas veces fue puntual en la entrega de los aportes. Algunas veces participó colaborativamente y respetó las opiniones de los demás. Su trabajo es bueno. |
| 2 | El estudiante pocas veces mostró atención e interés en el trabajo, motivación por participar y lograr un resultado de calidad respecto a la interpretación de la información y argumentación de sus aportes. Pocas veces ayudó a los demás miembros del grupo y fue poco flexible en las decisiones del grupo. Demostró poca comunicación y pocas veces fue puntual en la entrega de los aportes. Pocas veces participó colaborativamente y respetó las opiniones de los demás. Su trabajo es poco bueno. |
| 1 | El estudiante no mostró atención e interés en el trabajo, motivación por participar y lograr un resultado de calidad respecto a la interpretación de la información y argumentación de sus aportes. No ayudó a los demás miembros del grupo y no fue flexible en las decisiones del grupo. No demostró buena comunicación y no fue puntual en la entrega de los aportes. No participó colaborativamente y no respetó las opiniones de los demás. En síntesis, el estudiante no hizo un buen trabajo. |

Tabla de Coevaluación para evaluar el trabajo de investigación grupal

Nombre estudiante	Puntaje	Comentarios
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Complete la siguiente información:

1.	Aspectos positivos del trabajo:
2.	Aspectos a ser mejorados en el trabajo:
3.	Conclusión general del trabajo:

Apéndice 10

Consideraciones para la interfaz gráfica

1. Elegir el tema

- a. Tema a tratar
- b. Objetivo a lograr o problema a resolver. (explicar que viene a solventar el producto)
- c. Público meta.
- d. Justificación escogencia más idónea del producto digital con respecto al tema a tratar.

2. Formato del servicio, producto y actividad

- a. Recursos (hardware, software, presupuesto, recursos humanos, entre otros).

3. Investigar sobre productos similares y explicar sobre la relación que tendrá el producto a crear, se solicita no copiar de otros, sino que sirvan de orientación.

4. Plan de Acción (incluyen los pasos que consideren necesarios)

Pasos	Descripción	Fechas		Recurso				
		Inicio	final	Hardware	software	RRHH	Presupuesto	responsable
1								

5. Canales donde se va a publicar servidor institucional, nube, redes sociales. Definir ¿cuál es el más idóneo?

6. Algunos productos y servicios digitales

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> a. Ebooks b. Infografía c. Videos d. Podcast e. Fotos f. Imágenes | <ol style="list-style-type: none"> g. Logos h. Spot i. Página Web j. Blog k. Aplicaciones Móviles (Realidad Aumentada, Código QR, u otros) |
|--|---|

7. El producto y el servicio digital puede ser la combinación de varios.